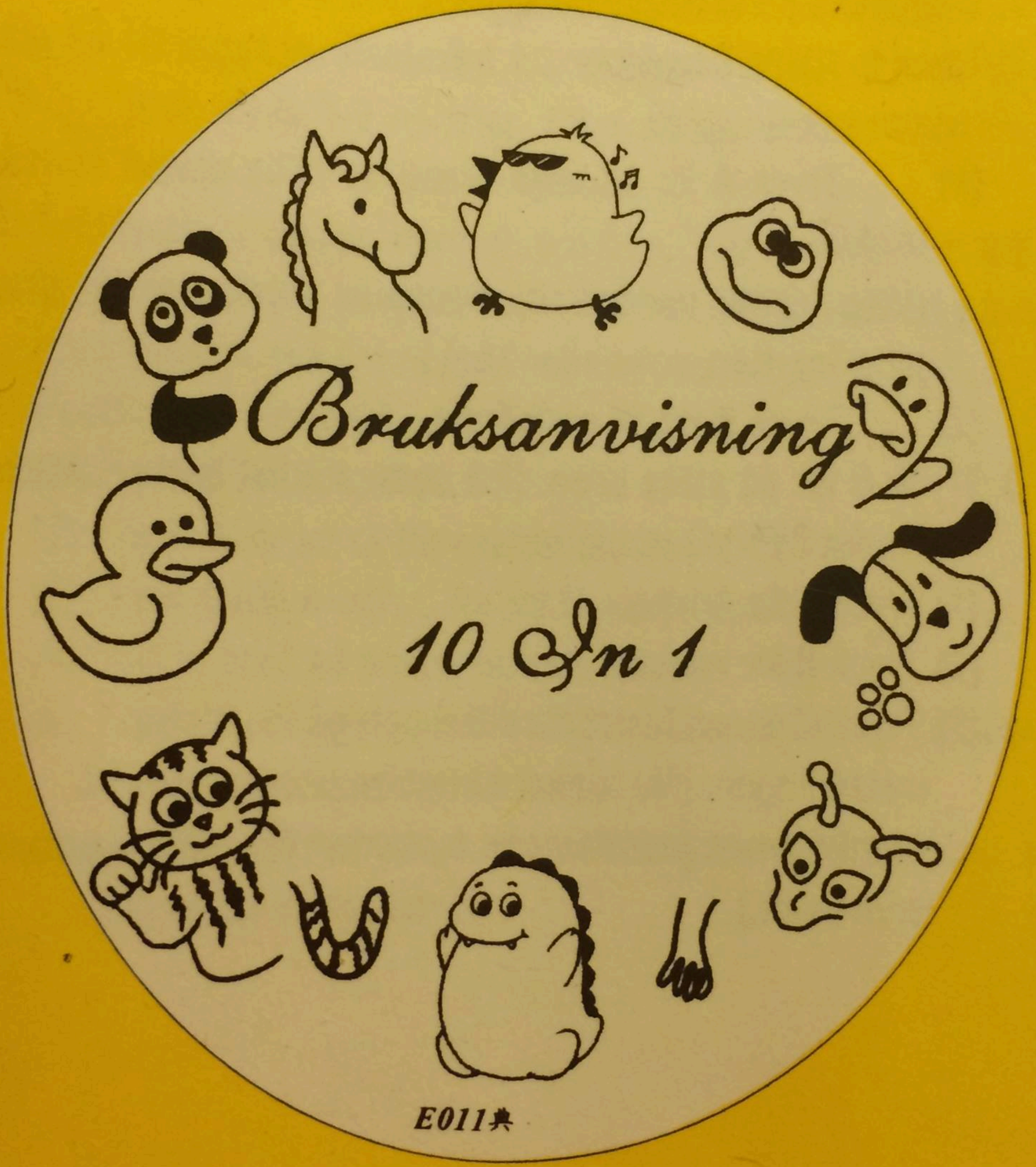


E011

1. Avlägnsna plast biten från ägget
2. Tryck in RESET knappen på baksidan av ägget för att start mekanismen
   (1) Tryck A för att välja bland de olika djuren som ka skötas.
   (Välg bland: hund, katt, dinosaur, fågel, panda, groda pingvin, alien, anka eller häst.)
   (2) Tryck B för att godkänna.
3. Tryck B för att ställa tiden. (På detta stadiet blinkar skärme och ordet SET visas.
   (1) Tryck A för timma.
   (2) Tryck B för minut.
   (3) Tryck C för att fastställa tiden och gå in i alarm inställningen. (Nu blinkar skärmen och ordet ALM framkommer. Inställningen av larmet fungerar likadant som ovan.)

★ Efter att tiden är inställd kommer det valda djuret ansikte att bli synligt på skärmen. Tryck B och djure föds inom 1-2 minuter. Efter att djuret fötts, kan du g vidare till olika funktionerna.

4. Tidsdisplay, under normal position, när du trycker på B Tryck B igen för att gå tillbaka. För att ställa klockan på nytt hålls både A och C knapparna inne samtidigt.
5. Position för alarm tid.
   (1) Tryck B för tidsposition.
   (2) Tryck A för att skifta mellan alarm och tid.
   (3) Tryck både A och C för att få alarm position
   (4) Ställ in önskad timme och minut.
   (5) Tryck C för att godkänna. När alarmdelen är aktiverad visas tecknet för alarm klockan.
   ★ När alarmet går, kan det stängas av med vilken so helst av knapparna.

6. Hur skall du behandla ditt electroniska husdjur.

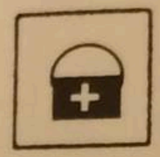
-- Matning

-- Vanlig måltider- djurets mage fylls en grad för varje matning.
-- Godis- max 12 ggr. pr. dag, för mycket orsakar sjukdom.
-- Vatten- max 5 ggr. pr. dag, för lite orsakar sjukdom.

-- Spel A

Spelmetod : Knapp A för att flytta sig till vänster, knapp B för at flytta sig till höger.

Spelregler : Djuret måste undvika att bli träffad av 35-40 bolla för att vinna en spelomgång, då tillfredställelse ökar en grad. Träffas djuret 3 ggr. är spelet slut.



-- Medicin

När djuret blir sjuk, kommer symolen av en dödskalle fram. Fö att kurera djuret måste du ge det medicin 1-4 ggr. beroende p sjukdomens grad. När djuret blir sjuk vill det inte ha varke vatten eller mat, du måste skynda dig till doktorn!

-- Diciplin

När djuret för oväsen utan anledning, behöver det diciplin.

◎ Definitionen av "utan anledning" är: Den är inte hungrig sjuk, önskar "toalettbesök" eller vill spela....
◎ När det behövs diciplin visas lärarens ansikte, och nivån fö diciplin ökas en grad.
◎ När det ges diciplin utan orsak blir djuret arg, och dicipli graderna reduceras.

-- Spel B

Gissa vilken som blir större eller mindre än 7. Knapp A större, knapp B mindre. Spelet går över bäst av 5 omgångar.
◎ Vinner du och djuret, ökar tillfredställesen en grad.

-- Vädret

Du behöver olik utrustning i förhållande till vädret:
Solen är framme = Keps.

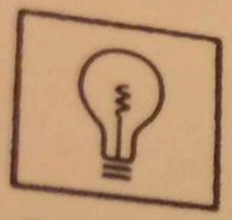
Regn = Paraply.

-- Städning

När djuret "gör ifrån sig", hjälper du det att städa. Hjälp allti djuret att växa upp i rena omgivningar, då kommer det att växa upp sunt och lyckligt. I motsatt fall, sjukt.

-- Djurets tillstånd

Tryck A eller B för att ta reda på djurets ålder(yr), vikt(kg), Om huruvida magen är full ( ), om det är på bra humör (♥), (beroende på hur mycket du spelat), liksom sömn nivån (Z) och diciplin ( )
Desto fler grader, ju mer tillfredställt är djuret.



-- Ljus av/på

Djuret lägger sig automatiskt att sova runt kl. 9 pm., och vakna ca. kl 8 am. Du kan lägga djuret att sova när som helst, sam väcka det när du vill genom att slå av eller på ljuset. Välg a eller på med knapp A, godkänn med knapp B.

-- Djurets läte

Djuret ger ifrån sig ljud, när det är hungrigt, "gör ifrån sig", önskar leka, eller har andra behov.

Special funktioner

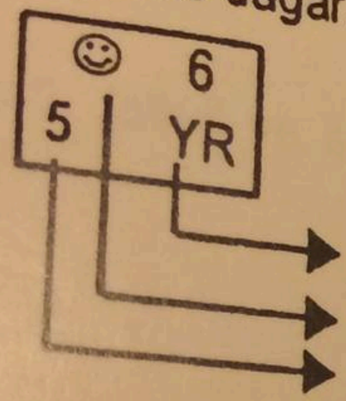
-Ljud-

- Tryck A och C samtidigt för att stänga av ljudet. (larme fungerar ändå.)
  Tryck A och C för att sätta på ljudet igen.

-Dvala-

- Tryck ner A och B samtidigt i 5 sek., för att lägga djuret dvala.
  Djuret hoppar runt på skärmen, men alla funktioner, äve ålder stannar upp. Nu kan ingen funktion användas, incl matning spel osv. Bara tidsfunktionen fungerar normalt.
  För att väcka djuret ut ur dvalan, trycker du A och samtidigt i 4 sek. Då kan du fortsätta att ta hand om djuret.

- Håll in A, B och C samtidigt i 5 sekunder för att gå in minnes minnes skärmen, som innehåller djurets livs cykel intill 500 dagar.

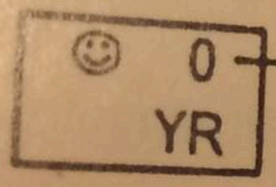


Knapp A för att för att kolla typ, ålder och tidssekvens för djur håll. Tidigare beskrivit i Avsnitt 1.

-Ålder vid anskaffelse.

-Typ av djur.

-Antal djurhåll (Dvs. hur många djur typer osv. som provats.)



-Knapp B för att gå in i skärmen och se förändringar hos djuret. När djurtypen du vill undersöka kommer fram på skärmen, tryck B för visning av minnet till det valda djuret, vid varje ålder.

Knapp A-skärm för nästa ålder

Knapp B-skärm för tidigare ålder

Knapp C-gå tillbaka till minnes skärm

Knapp C-gå bort (tillbaka till normal skärm)

Om ingen knapp blir intryckt innom 20 sek. går den automatisk tillbaka till vanlig skärm.

- Undtaget om den står under "tidspositionen", då trycker d C för att gå tillbaka til normal position.

- När djuret säjer farväl (BYE) eller blir en ängel, bara tryck och C samtidigt för att gå tillbaka till det djur du tidigar hadde. Du behöver inte ställa tiden, den kommer att start direkt automatiskt.
- När du vill ta hand om ett annat djur som du sagt farvä (BYE) till, eller som blivit en ängel. trycker du ner RESE knappen på baksidan av ägget, för att starta ett nytt djur. Minnet av dina tidigare djurhåll memoreras och ligger lagrat.

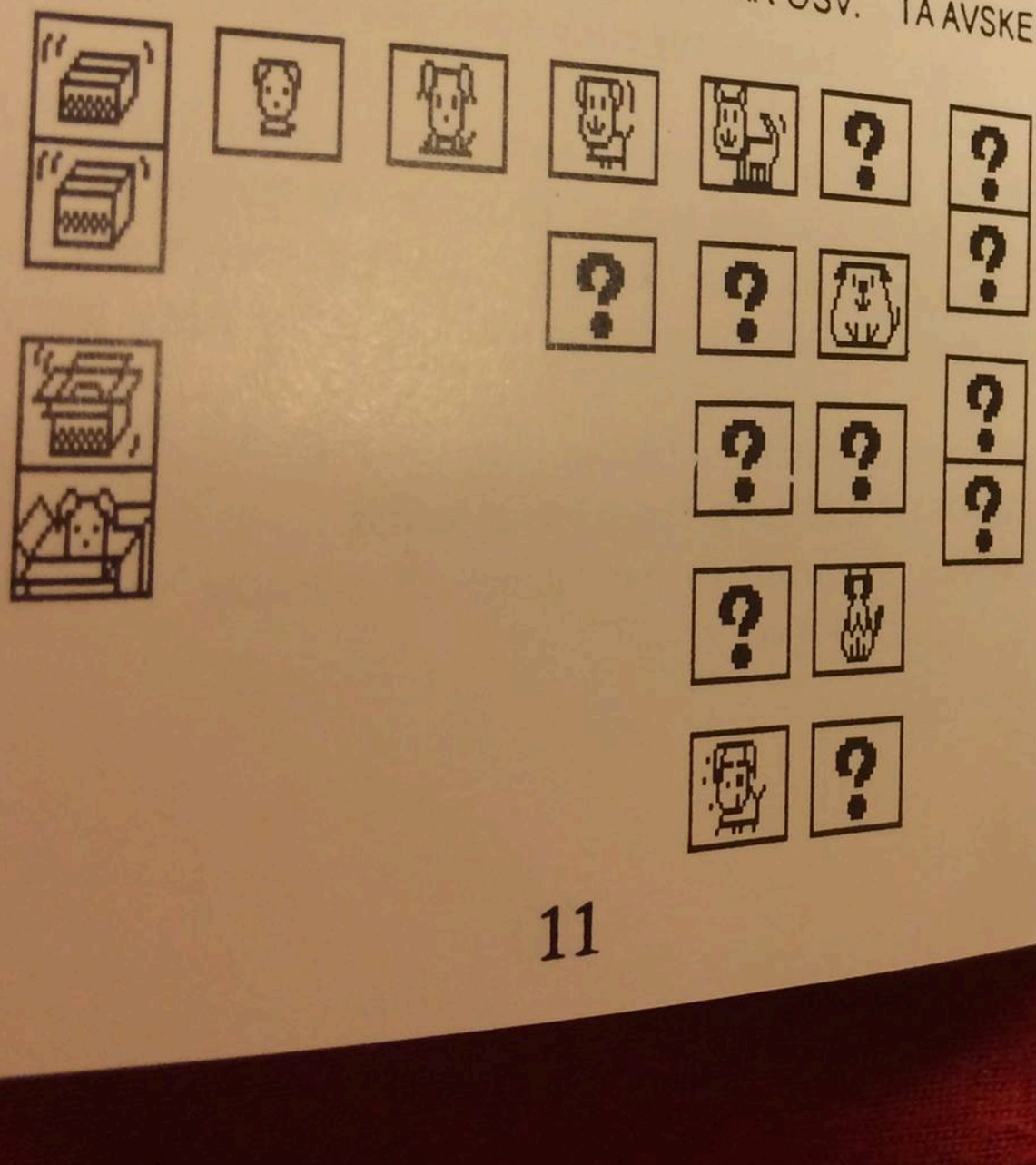
- Batteri bör bytas av en vuxen.

VIKTIGT! Medfölgande batteri kan ej laddas.

OBS! Ej lämplig för barn under 36 månader, innehålle smådelar.

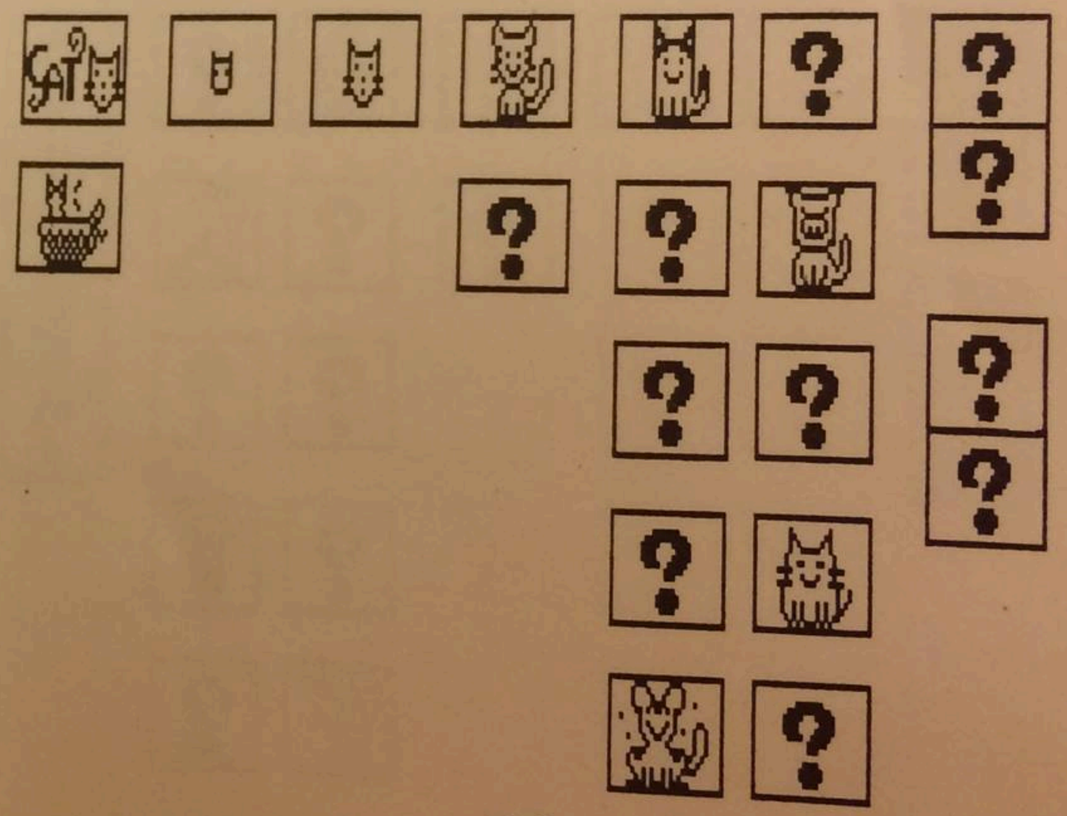
HUNDENS VÄXTKARTA

FÖDD 0ÅR 1ÅR 2-3ÅR 4ÅR OSV. TA AVSKED



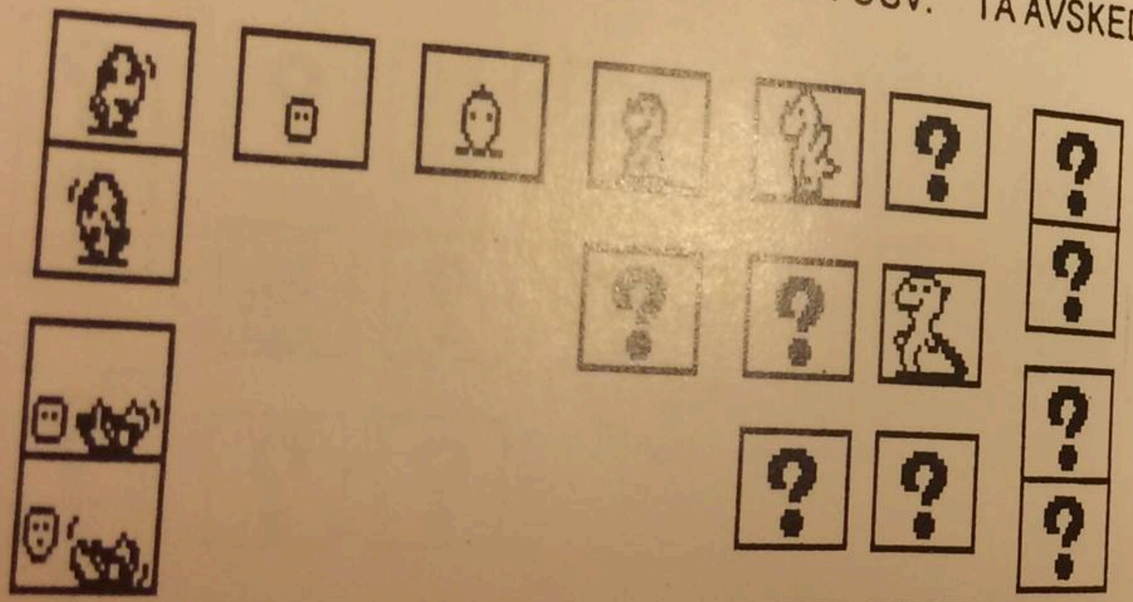
KATTENS VÄXTKARTA

FÖDD 0ÅR 1ÅR 2-3ÅR 4ÅR OSV. TA AVSKED



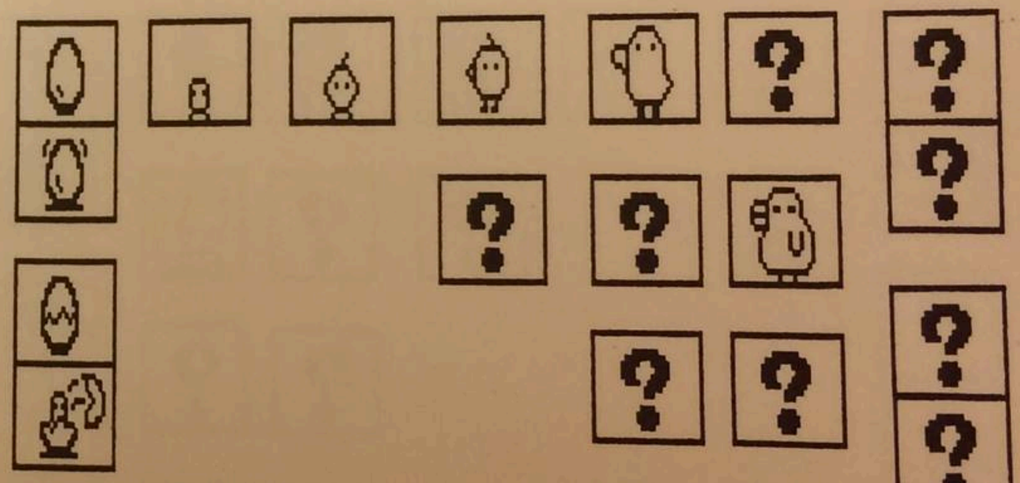
DINOS VÄXTKARTA

FÖDD 0ÅR 1ÅR 2-3ÅR 4ÅR OSV. TA AVSKED



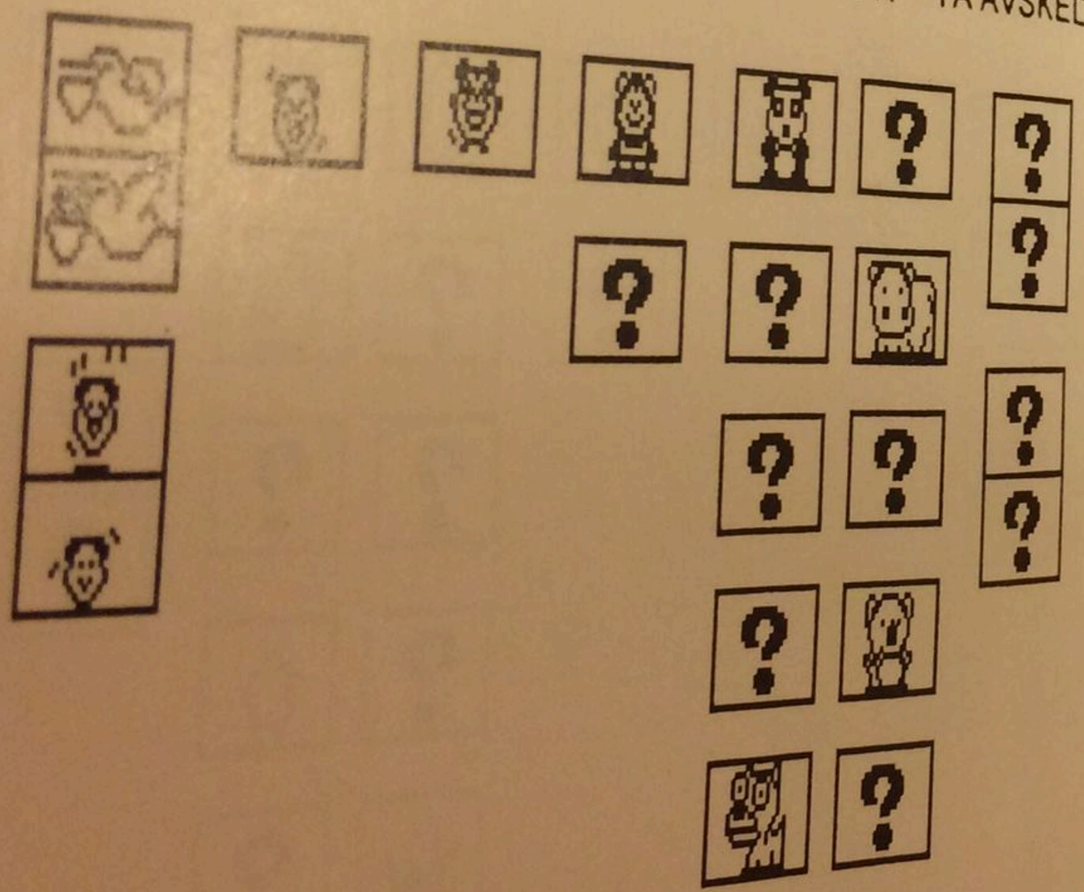
KYCKLINGENS VÄXTKARTA

FÖDD 0ÅR 1ÅR 2-3ÅR 4ÅR OSV. TA AVSKED



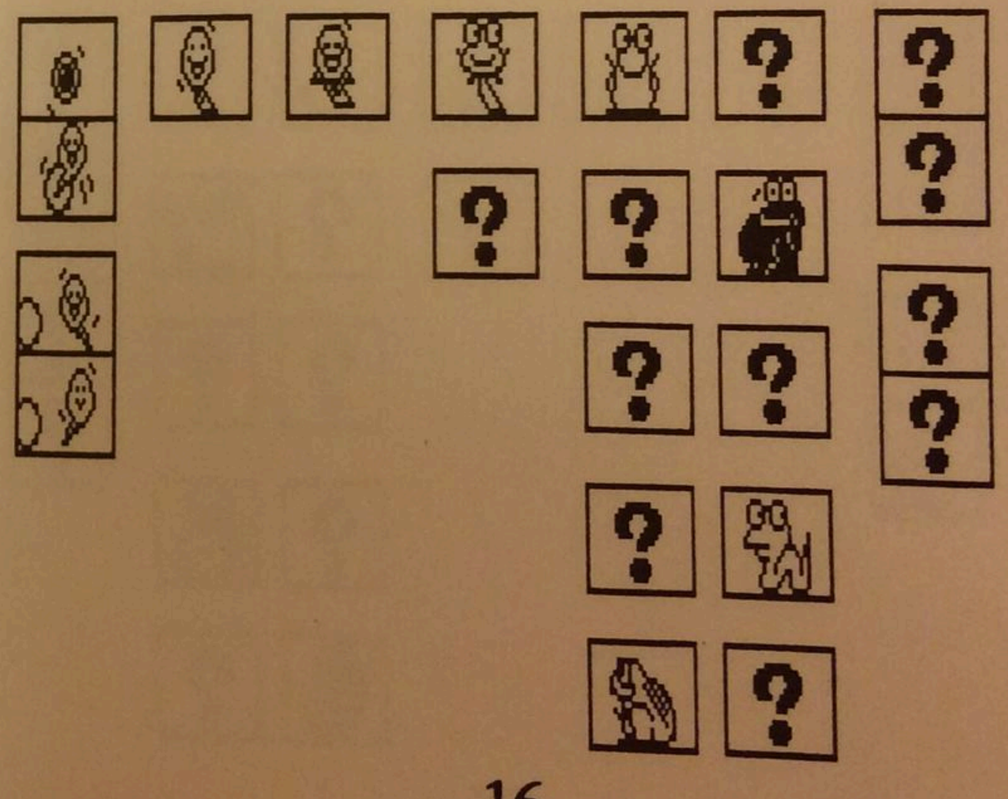
PANDANS VÄXTKARTA

FÖDD 0ÅR 1ÅR 2-3ÅR 4ÅR OSV. TA AVSKED



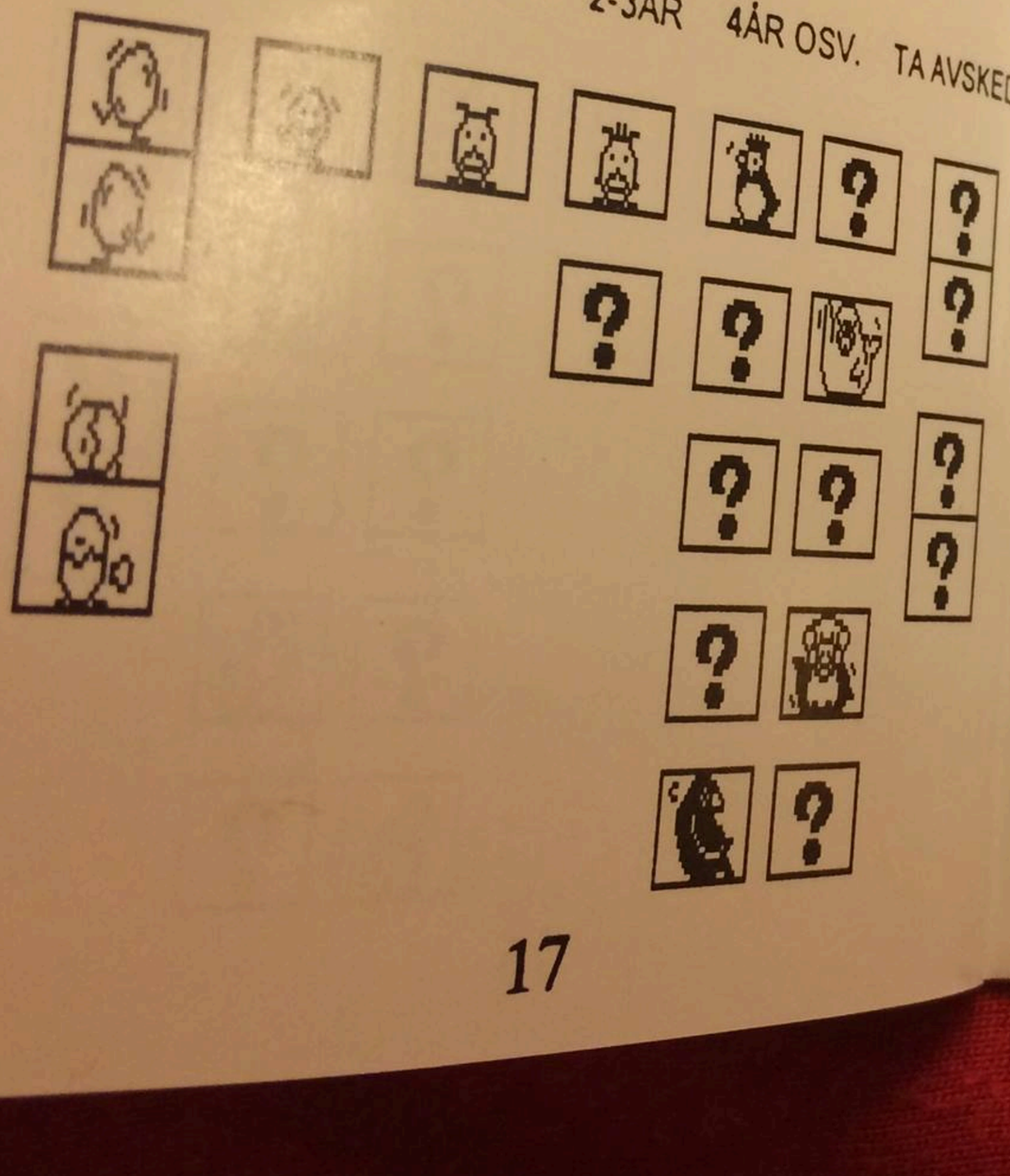
GRODANS VÄXTKARTA

FÖDD 0ÅR 1ÅR 2-3ÅR 4ÅR OSV. TA AVSKED



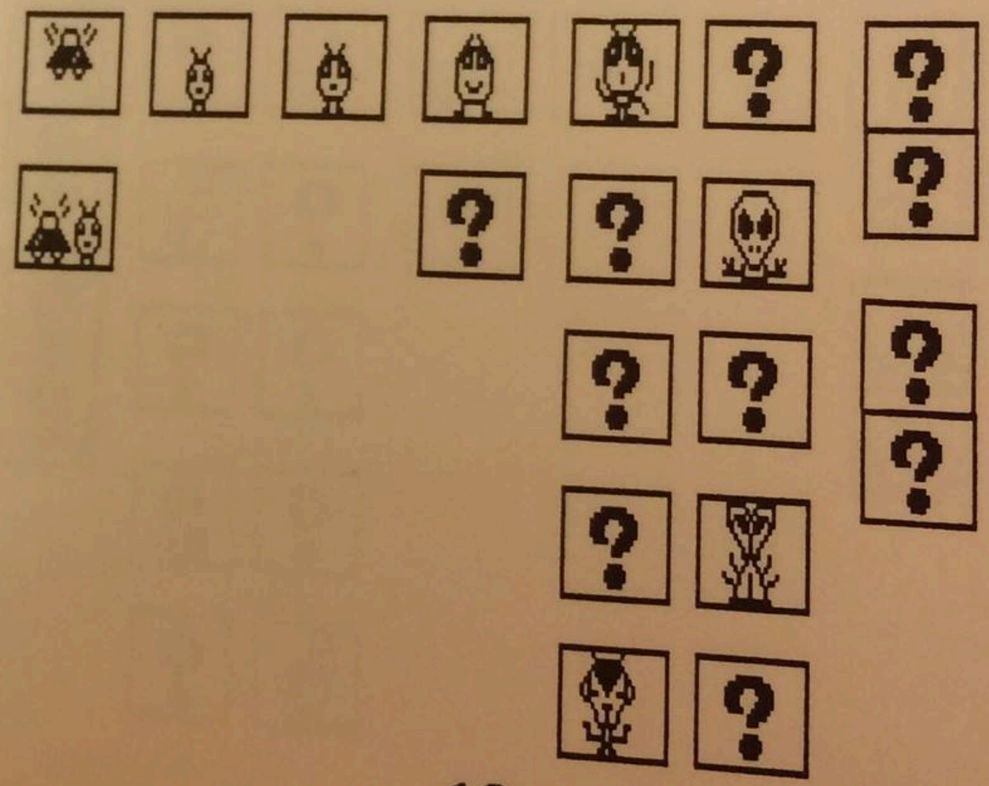
PINGVINENS VÄXTKARTA

FÖDD 0ÅR 1ÅR 2-3ÅR 4ÅR OSV. TA AVSKED



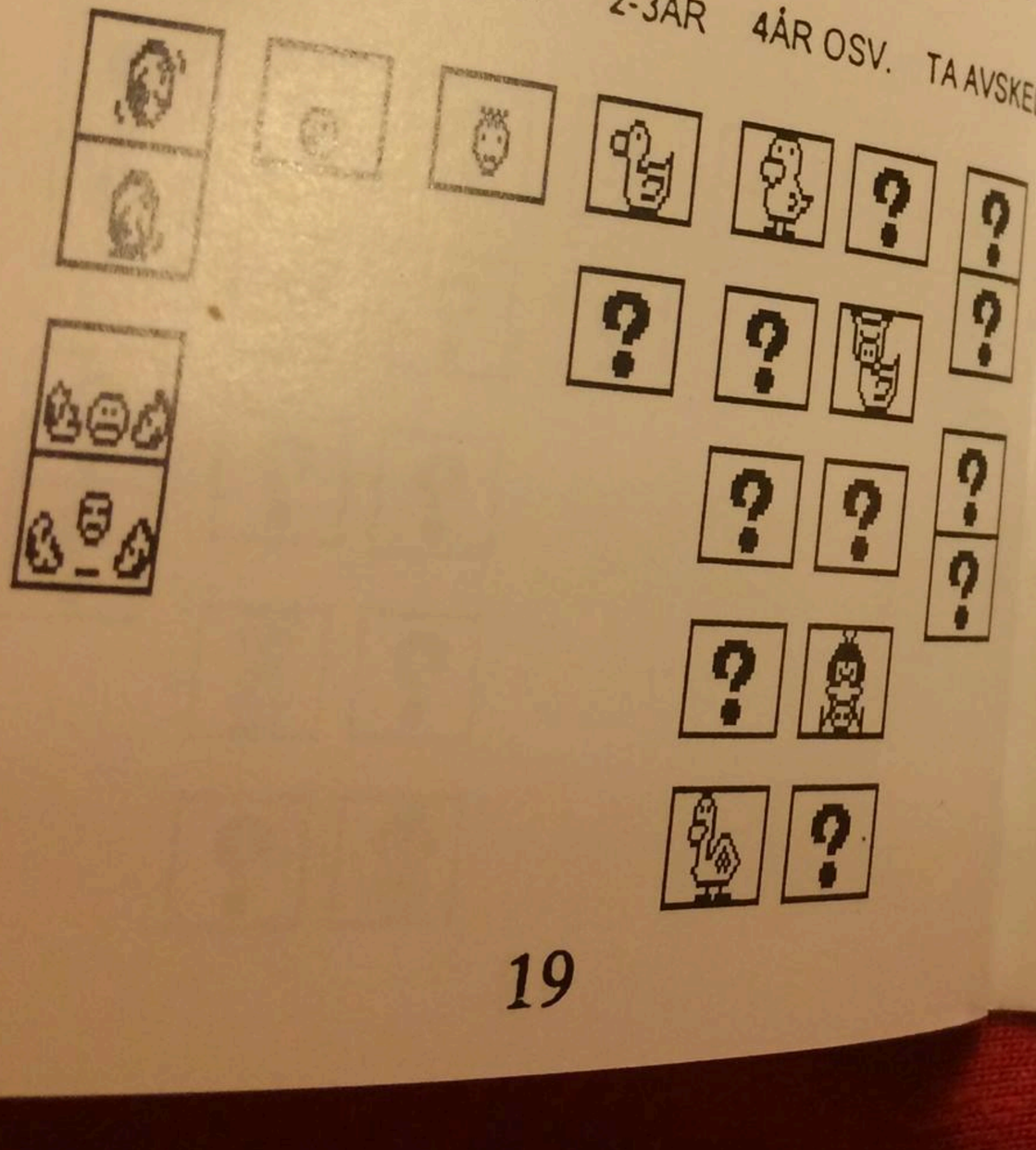
ALIENS VÄXTKARTA

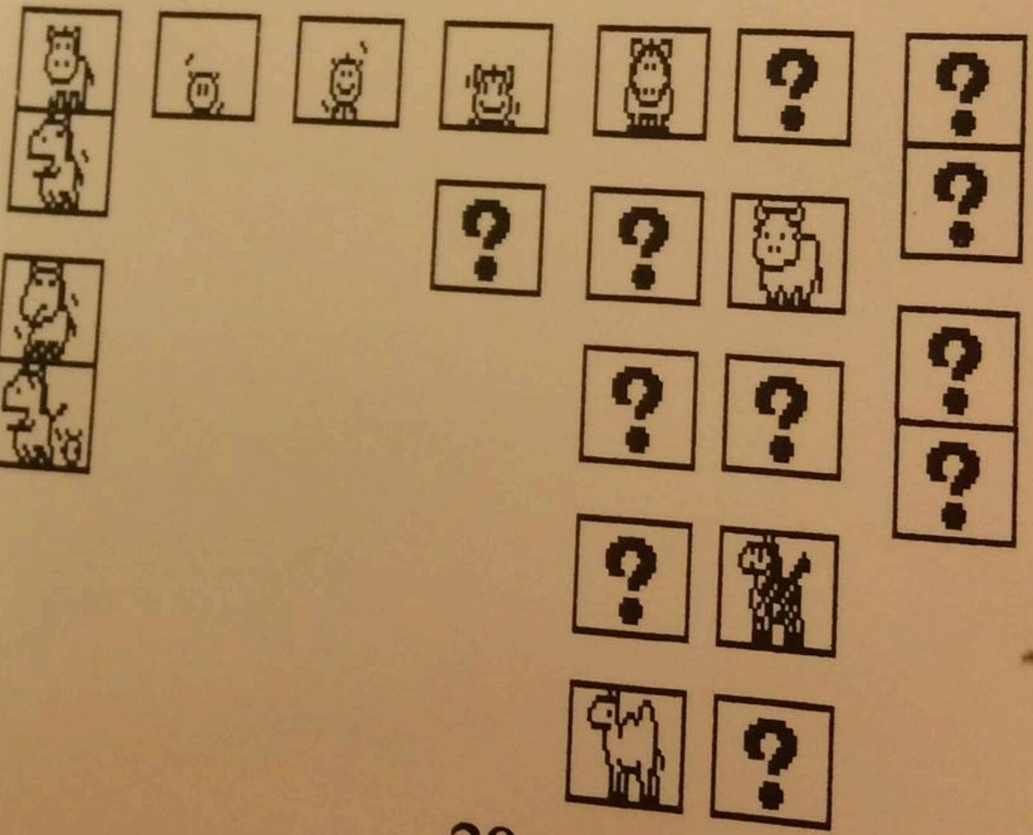
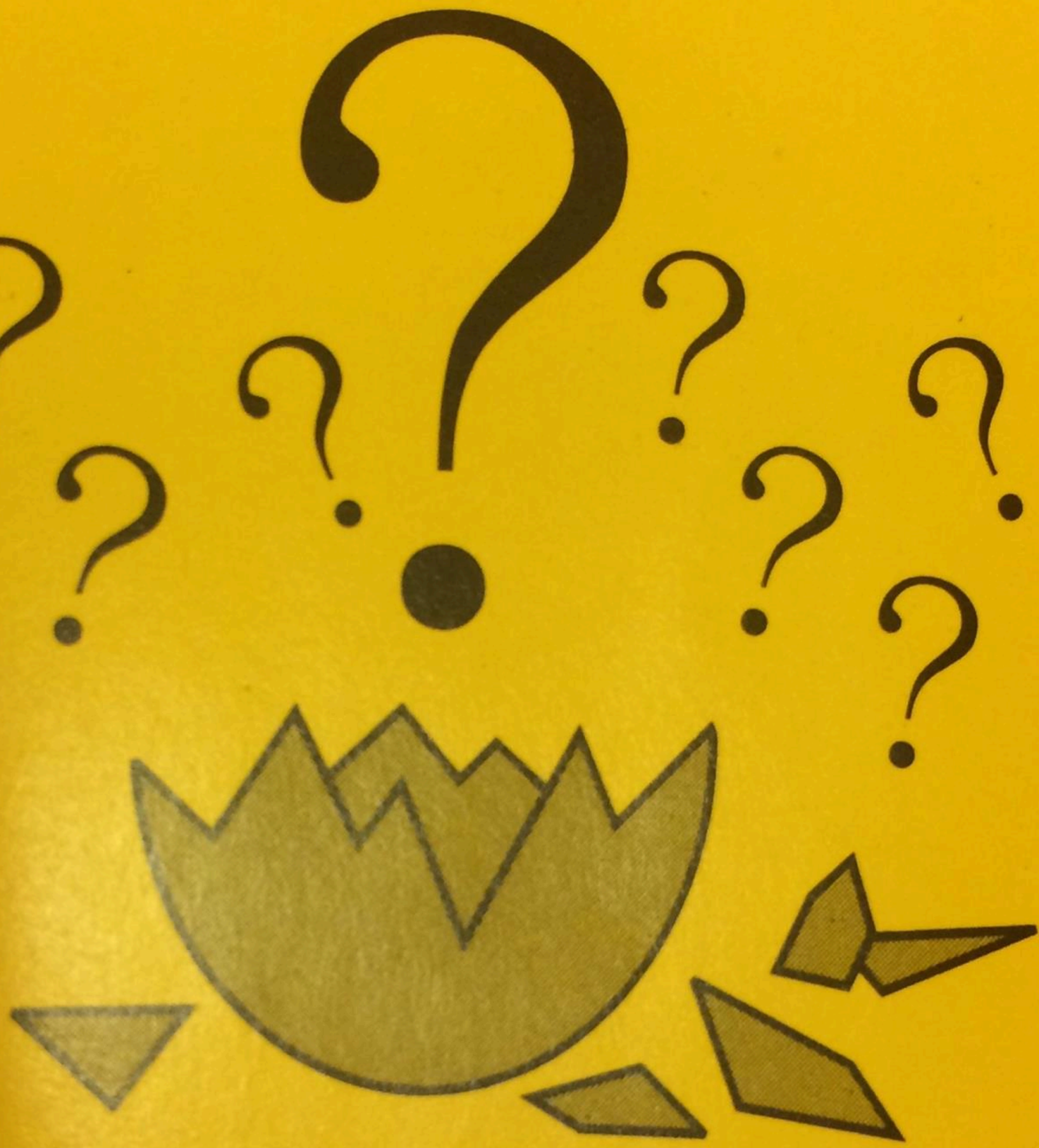
FÖDD 0ÅR 1ÅR 2-3ÅR 4ÅR OSV. TA AVSKED



ANKANS VÄXTKARTA

FÖDD 0ÅR 1ÅR 2-3ÅR 4ÅR OSV. TA AVSKED



HÄSTENS VÄXTKARTA

FÖDD 0ÅR 1ÅR 2-3ÅR 4ÅR OSV. TA AVSKED